

A M S T R A D

REAL GHOSTBUSTERS

SPECTRUM, AMSTRAD,
COMMODORE

INSTRUCCIONES DE CARGA

C64 Cassette

Mete la cinta en tu cassette. Mantén apretada la tecla SHIFT y pulsa RUN/STOP.

C128

Teclea GO64 y entonces pulsa RETURN. Teclea y cuando la pantalla te lo indique, seguido de RETURN, entonces sigue las instrucciones apropiadas de C64.

Spectrum Cassette

Mete la cinta en tu cassette, teclea LOAD"" y entonces pulsa ENTER. Pulsa PLAY en el cassette.

Amstrad Disco

Mete el disco en la unidad. Teclea RUN""DISC y pulsa ENTER.

Amstrad Cassette

Pulsa CTRL y la pequeña tecla ENTER. Pulsa PLAY en el cassette.

EL JUEGO

Real Ghostbusters es un juego para dos jugadores de múltiples niveles, en el cual los jugadores controlan a los miembros del equipo Ghostbusters. El objetivo del juego es abrirte camino a través de cada uno de los 10 niveles, capturando y almacenando a los fantasmas que te encuentres en el camino. Al final de cada nivel te encontrarás con uno o más guardianes, los cuales, cuando sean vencidos, le darán una llave al jugador(es) para salir de ese nivel.

Los personajes están armados con pistolas y rayos de protones. Se puede disparar a las criaturas con cualquiera de estas armas para transformarlos en fantasmas. Los fantasmas pueden ser alcanzados con los rayos de

THE REAL GHOSTBUSTERS™



© 1984 Columbia Pictures Industries, Inc. © 1984 Columbia Pictures Television, A Division of CPT Holdings, Inc. All Rights Reserved.



AMSTRAD
AMC - 656

THE REAL
GHOSTBUSTERS



Únete a los verdaderos héroes Cazafantasmas, y salva a tu ciudad de una colección de demonios, fantasmas y seres que salen de noche. Atrapa tantos horribles fantasmas y monstruos como puedas. Destroza a los monjes locos y demonios y prepárate para la locura total. Coge las llaves, deshazte de los fantasmas y busca más espectros o pasarás a la historia.



protones para almacenarlos en la mochila del jugador. La munición para la pistola es ilimitada; el rayo de protones tiene una carga limitada que se muestra en la parte superior de la pantalla. También se muestra el número de vidas que quedan y el número de fantasmas que se han cogido.

Cuando se alcanza el final de un nivel hay una pequeña secuencia gráfica en la que los fantasmas recogidos son almacenados. Por cada fantasma se concede una bonificación.

Algunas criaturas y objetos (cilindros de aceite, carretillas) también dan bonificaciones al jugador:

AUMENTA LA ENERGIA DEL RAYO.

AUMENTA EL PODER DE DISPARO.

PODER DE AURA: Da un escudo por un tiempo limitado.

SLIMER: El fantasma amistoso que estará alrededor del jugador, actuando como escudo y eliminando a las criaturas que toque.

(Las dos últimas bonificaciones se perderán si el jugador pierde una vida.)

TECLAS DE CONTROL (Versiones Amstrad y Spectrum)

	AMSTRAD		SPECTRUM	
	Jugador 1	Jugador 2	Jugador 1	Jugador 2
Arriba	↑	Q	Q	P
Abajo	↓	A	A	L
Izquierda	←	Z	Z	N
Derecha	→	X	X	M
Pistola	C	(punto decimal en el teclado)	D	H
Pausa	ESC		ENTER	

Mantén apretada la pistola y suéltala para producir el rayo.

NOTA: El jugador 1 del Spectrum también puede usar el joystick 1.

© Activision UK. Ltd.